

ROBOCOP

Patrolman Murphy was the 32nd cop to be gunned down in Detroit since Security Concepts Inc. took control of the police department. It was the opportunity OCP had been waiting for....They took what was left of Murphy and turned him into a deadly killing machine with a reinforced titanium body, an erased memory and a programmed mind. However they could not completely wipe out the memory of his horrific ordeal and he sets out to track down the gang responsible. In this game you are Robocop! You are the future of law enforcement.

LOADING

1. Place the cassette in your recorder ensuring that it is fully rewound.
2. Ensure that the MIC socket is disconnected and that the volume and tone controls are set to the appropriate levels.
3. Type BLOAD "CAS:";R (Enter)
4. Press PLAY on your recorder and the game will load automatically. If you have any problems try adjusting the volume and tone control.

This game loads in 3 parts. When each part has finished loading stop the tape so the next part can be loaded when you are ready.

CONTROLS

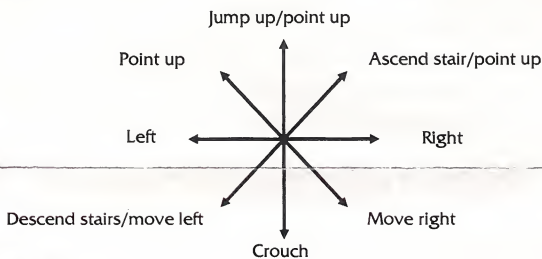
Joystick

Keyboard fully redefinable

Default Keys are:

Q	UP
A	DOWN
K	LEFT
L	RIGHT
SPACE	FIRE/PUNCH
S	PAUSE

FIRE will normally fire a bullet. However if there is a villain next to him Robocop will punch him thereby conserving ammunition.



GAMEPLAY

Armed with a standard police pistol you seek out the criminals responsible for Murphy's death. You can then collect capsules giving you more ammunition, better fire power or three way bullets. You can also pick up baby food to give you extra energy.

- L 1** First patrol in Detroit. Encounter criminals who try to stop you.
- L 2** A woman is being attacked - you must intervene. Attempt to shoot the attacker and avoid hitting the poor helpless hostage.
- L 3** Second patrol with more offensive criminals
- L 4** Try to match up photofit parts along with the photograph already supplied to you. If a successful match is made, you will discover the name of the man responsible for Murphy's killing.
- L 5** You receive information which enables you to locate the rest of the gang. You stumble across a drug factory full of heavily armed thugs who will stop at nothing to prevent you arresting them.
- L 6** After clearing up the drug factory you, go on to arrest Dick Jones, the mastermind behind the gang, at OCP headquarters. However directive 4 of Robocop's program prevents you from acting against a senior officer of OCP. You are disarmed and left to fight the robot ED209 with your bare steel fists.
- L 7** Use lifts to escape from OCP.
- L 8** Try to outwit the desperate criminals as you become a fugitive from them.
- L 9** If you make it this far you confront OCP's board of directors with the evidence of Dick Jones' crimes. In a desperate effort to escape he takes the President hostage. The president sacks him on the spot, directive 4 is overridden and you may shoot him. But be careful not to hit the President himself!

STATUS AND SCORING

Score, time remaining and energy displayed at top of screen.

MSX



ROBOCOP



ocean

- 20 points for hitting a bad guy
- 50 points for killing a bad guy
- 250 points for collecting capsule
- Special bonus for completing a level.

HINTS AND TIPS

1. Conserve ammunition.
2. Criminals will always attack you at the same points. Remember these positions to gain the initiative.
3. On hostage screens, try to anticipate the movement of villains for an easier shot.

ROBOCOP

Its program code, graphic representation and artwork are the copyright of Ocean Software Limited and may not be reproduced, stored, hired or broadcast in any form whatsoever without the written permission of Ocean Software Limited. All rights reserved worldwide.

THIS PRODUCT HAS BEEN CAREFULLY DEVELOPED AND MANUFACTURED TO THE HIGHEST QUALITY STANDARDS. PLEASE READ CAREFULLY THE INSTRUCTIONS FOR LOADING.

If for any reason you have difficulty in running the program and believe that the product is defective, please return it direct to:

Mr Yates, Ocean Software Limited, 6 Central Street, Manchester M2 5NS

Our quality control department will test the product and supply an immediate replacement if we find a fault. If we cannot find a fault the product will be returned to you at no charge. Please note that this does not affect your statutory rights.

CREDITS

Programming by Mike Lamb

Graphics by Dawn Drake

Music by Jonathan Dunn

Produced by Jon Woods

© 1988 Ocean Software Limited

ROBOCOP TM & ©1987 Orion Pictures Corporation. All rights reserved.

ROBOCOP

Il poliziotto Murphy era il trentaduesimo poliziotto ad essere ucciso a colpi di pistola in Detroit da quando Security Concepts Inc. aveva preso il comando del dipartimento di polizia. Era questa l'occasione che l'OCP aveva atteso con ansia.... Avevano preso quel che era rimasto di Murphy, per trasformarlo in una marionetta mortale con un corpo di titanio rinforzato, con una nuova memoria e una mente programmata. Non erano stati però capaci di eliminare tutti i ricordi della sua terribile esperienza, e perciò questo poliziotto automatizzato decide di scovare la banda responsabile dell'uccisione di Murphy. In questo gioco voi siete Robocop! Voi siete il poliziotto del futuro.

CARICAMENTO

1. Mettere la cassetta nel registratore e riavvolgerla fino all'inizio.
2. Accertarsi che la presa del microfono sia disinserita e che le manopole di regolazione del volume e del tono siano regolate correttamente.
3. Battere BLOOD "CAS:", R (ENTER)
4. Premere PLAY sul registratore; il gioco si carica automaticamente. In caso di eventuali problemi, si può provare a regolare il volume e il tono.

Il gioco si carica in 3 parti. Al termine del caricamento di ciascuna parte, fermare il nastro in modo da poter caricare la parte successiva quando si è pronti.

CONTROLLI

Joystick

La tastiera è completamente ridefinibile.

I tasti di default sono:

Q	SU
A	GIÙ
K	SINISTRA
L	DESTRA
SPAZIO	SPARO/PUGNO
S	PAUSA

FIRE (TIRO) in genere spara una pallottola, ad eccezione di quando Robocop si trova vicino a un farabutto, nel cui caso lo colpisce con un pugno, conservando così le sue munizioni.



ESECUZIONE DEL GIOCO

Siete alla ricerca dei criminali responsabili per la morte di Murphy, armato con una pistola standard da poliziotto. Potete collezionare capsule per ottenere un maggior numero di munizioni, per sparare meglio e per avere proiettili tridirezionali. Potete anche raccogliere il cibo per bimbi per incrementare la vostra energia.

- L 1** La prima pattuglia in Detroit. Vi trovate di fronte a criminali che cercano di fermarvi.
- L 2** Una donna sta per essere attaccata - dovete intervenire. Cercate di sparare all'aggressore ed evitate di colpire il povero ostaggio indifeso.
- L 3** La seconda pattuglia con altri criminali aggressivi
- L 4** Cercate di far combaciare le parti di un idendikit con l'aiuto di una fotografia che vi è stata fornita. Se ci riuscite,

scoprirete il nome dell'uomo responsabile per l'uccisione di Murphy.

- L 5** Potete ricevere informazioni che vi faranno scovare il resto della banda. Avanzate a tentoni in una fabbrica farmaceutica piena di gangster armati fino ai denti che faranno di tutto per evitare di essere arrestati.
- L 6** Dopo aver ripulito la fabbrica farmaceutica, avanzate per arrestare Dick Jones, il cervellone della banda, al quartier generale dell'OCP. La direttiva no 4 del programma di Robocop vi impedisce però di disobbedire ad un ufficiale di grado più elevato dell'OCP. Siete disarmato e dovete combattere contro il robot ED209 soltanto con l'aiuto dei pugni di acciaio.
- L 7** Usate l'ascensore per sfuggire all'OCP.
- L 8** Cercate di farla in barba ai criminali mentre cercate di sfuggire dalle loro grinfie.
- L 9** Se riuscite ad arrivare a questo livello vi troverete di fronte al consiglio direttivo con la prova dei reati di Dick Jones. Nel tentativo disperato di scappare, prendete il Presidente come ostaggio. Il presidente vi licenzia in tronco; la direttiva no 4 non ha più valore, e perciò potete sparare ai criminali. Ma badate di non colpire il presidente!

POSIZIONE E PUNTEGGIO

Il punteggio, il tempo a disposizione e l'energia vengono mostrati sulla parte alta dello schermo.

20 punti quando colpite un criminale

50 punti quando uccidete un criminale

250 punti quando collezionare una capsula

Premio speciale quando completate un livello

SUGGERIMENTI E CONSIGLI

1. Conservate le munizioni.
2. I criminali vi attaccheranno sempre allo stesso punto. Ricordate queste posizioni per prendere l'iniziativa.
3. Sugli schermi degli ostaggi, cercate di anticipare il movimento dei farabutti per sparare con più facilità.

ROBOCOP

Il codice di programma, la rappresentazione grafica e le illustrazioni sono il copyright di Ocean Software Limited e non possono essere riprodotti, conservati, presi a nolo o trasmessi in nessuna forma senza il premezzo per iscritto di Ocean Software Limited. Tutti i diritti sono riservati in tutto il mondo.

CREDITI

Programmato da Mike Lamb

Grafici di Dawn Drake

Musica di Jonathan Dunn

Prodotto da Jon Woods

© 1988 Ocean Software Limited

ROBOCOM TM e © 1987 Orion Pictures Corporation. Tutti i diritti sono riservati.